

**PENGEMBANGAN KARTU PINTAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI POKOK PENGARUH TRANSAKSI KEUANGAN TERHADAP
PERUBAHAN AKUN – AKUN DI SMK NEGERI 1 NGAWI**

Imam Hasan

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : imambraling@yahoo.co.id

Joni Susilowibowo

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email : jonisusilowibowo@yahoo.co.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang berguna untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa, oleh sebab itu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 keberadaan media membantu siswa dalam memahami materi terutama pada tahap mengamati dengan pendekatan *scientific*. Materi pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa X di SMK Negeri 1 Ngawi, Mengatasi kesulitan belajar siswa, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan dengan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang dikembangkan adalah kartu pintar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kartu pintar sebagai media pembelajaran, untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran kartu pintar dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar. Pengembangan kartu pintar menggunakan model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel atau model 4-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan). Hasil kelayakan media menyebutkan ahli materi dengan prosentase 89,23% menunjukkan kriteria sangat layak, dari ahli media dengan prosentase 80% menunjukkan kriteria layak dan hasil respon siswa dengan prosentase 97,27% menunjukkan kategori sangat baik, sehingga disimpulkan media kartu pintar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Kartu Pintar, model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel.

Abstract

The media of learning is a component in their experiences are useful to heightens the process of interaction with students, therefore the main function of the medium of learning is as the tools given the lectures. Curriculum in 2013 the ever-present media petrified school students in understanding matter especially during the preparatory phase of observe with the scientific approach. Matter the influence of financial transactions on changes in accounts were the subject of that is considered tough by students in Vocational High Schools 1 Ngawi, of overcoming a difficulty learning students, there needs to be innovation in learning and teaching activities. That can be done by the use of the media that is consistent with the objectives of the learning the media that is developed is a smart card. The purpose of this research is: to know the development of smart cards as a media of learning, to know the results of the feasibility of learning media smart card and to know response to student of learning media smart card. The development of smart cards using thiagarajan, semmel and semmel model of development, or model 4-D is define, design, develop, dan disseminate. But in this research is only reached the stage of development. The results of the feasibility media by the expert matter with prosentase 89,23 % shows the criteria of very worthy , from media

experts with prosentase 80 % showed worthy criteria and results response students with prosentase 97,27 % showed the results very good, so concluded media of smart card worthy used as media of learning. The results are Development of Student Activity Sheet with scientific approach on basic competence describing monetary and fiscal policy got 87,2 % validity result with very good category, and student respond sheet got 90,68 % with very good category.

Keyword : Media of learning, Smart Card, Thiagarajan, Semmel and Semmel Model of Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar dapat mencapai tujuan tersebut maka pemerintah berusaha membentuk sistem pendidikan nasional yang kuat. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. (Pemerintah Republik Indonesia, 2003:2-4)

Ketercapaian kepaduan komponen pendidikan pada sistem pendidikan nasional tidak lepas dari kekuatan *trias* pendidikan yaitu: pendidikan keluarga, pendidikan sekolah dan pendidikan masyarakat, sebab perkembangan anak tidak lepas dari ketiga unsur tersebut, lebih lanjut disebutkan juga oleh kemenbuddikdasmen periode 2014-2019 “Pendidikan adalah soal interaksi antar manusia, interaksi antara pendidik dan peserta didik, antara orangtua dan anak, antara guru dan murid” (Baswedan, 2014:1).

Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu jenjang pendidikan formal adalah pendidikan menengah. Pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan/ SMK (Pemerintah Republik Indonesia, 2003:8).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) /Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Dalam menunjang hal tersebut, maka peserta didik mendapatkan keahlian sesuai dengan spesifikasi bidang ilmu yang ingin dikembangkan (Pemerintah Republik Indonesia, 2013:27). Akuntansi adalah salah satu program keahlian yang dikembangkan pada muatan peminatan kejuruan SMK/ MAK. Program keahlian akuntansi adalah pendidikan kejuruan yang mendidik peserta didik dengan memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang terintegrasi, kecakapan kerja dalam bidang akuntansi, dengan menerapkan kewirausahaan, bermasyarakat dan siap masuk dunia kerja (web SMKN 1 ngawi, 2014:1).

Banyak sekolah kejuruan yang sudah mengembangkan program keahlian akuntansi, Di kabupaten Ngawi yaitu ada sekitar 13 sekolah SMK Negeri dan swasta yang menyelenggarakan pendidikan Kejuruan Akuntansi. Salah satu SMK Negeri di kabupaten Ngawi yang menyelenggarakan Jurusan Produktif Akuntansi yaitu SMK Negeri 1 Ngawi, dengan SK No. 045/BAP-S/M/TU/X/2009 menyebutkan bahwa Jurusan Akuntansi mendapat akreditasi “A” dengan menerapkan ISO 9001:2008 (web SMKN 1 ngawi, 2014:1), menuntut lembaga lebih mengembangkan dan mempersiapkan pembelajaran sebaik mungkin. Sekaligus SMK Negeri 1 Ngawi juga merupakan salah satu sekolah rujukan untuk pengembangan program studi kejuruan dan sekolah yang dipilih untuk menerapkan kurikulum 2013,

Namun masih mengalami kendala-kendala pelaksanaan KBM yaitu media pembelajaran yang minim digunakan untuk pembelajaran dalam kurikulum 2013 dan belum ada inovasi media yang dikembangkan untuk pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMK Negeri 1 Ngawi dengan menyebarkan angket di seluruh kelas X akuntansi, didapatkan data bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar, kesulitan tersebut sebagian besar pada materi pokok pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun - akun pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dengan prosentase sebagai berikut: kelas X akuntansi 1 sebesar 85,29%, kelas X akuntansi 2 sebesar 81,82%, X akuntansi 3 sebesar 91,18% dan X akuntansi 4 sebesar 75,76% dengan prosentase rata – rata 83,51%. Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa menyebutkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan belajar pada materi pokok pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun - akun.

Mengatasi kesulitan belajar peserta didik, perlu dilakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Cara yang dapat dilakukan dengan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Keberadaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pola interaksi antara guru dan siswa, tidak hanya komunikasi satu arah saja, melainkan terdapat komunikasi tibal balik (*feed back*). (Abdulhak dan Darmawan, 2013:217).

Berangkat dari permasalahan tersebut, inovasi yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu pintar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal diketahui bahwa masih minim media yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa. Pemilihan kartu pintar dikarenakan kartu pintar memiliki tujuan untuk menstimulasi pemikiran secara mendalam sehingga diharapkan memicu berpikir kreatif dan analisis dan kritis untuk menghasilkan

pemikiran yang terarah (Utami, 2014:9), hal ini selaras dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu berfikir kritis dan analisis yang tertuang pada pendekatan *scientific*. Melalui media ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran kurikulum 2013, sebab dengan pembelajaran berbasis pendekatan *scientific*, membutuhkan daya dukung berupa ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Sarana pembelajaran salah satunya media pendidikan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Pemerintah Republik Indonesia, 2014:11), untuk itu keberadaan media pendidikan sangat penting dalam kelancaran pembelajaran.

Seperti yang disebutkan diatas bahwa dalam pemilihan media harus selaras dengan tujuan pembelajaran, memilih media kartu pintar ini juga selaras dengan tujuan pembelajaran dari materi menganalisis pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun, dimana dalam materi tersebut dibutuhkan analisis dan konsentrasi dalam menganalisis dokumen transaksi keuangan terhadap akun-akun yang dipengaruhi. Dengan berbantu media tersebut diharapkan dapat menjembatani kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Windiastuti,dkk (2014) dengan judul Pengembangan Media Permainan Kartu Pintar Pada Pembelajaran IPA Materi Kelompok Tumbuh-Tumbuhan di SMP menyebutkan bahwa media kartu pintar layak secara teoritis. Hasil lain juga didapat dari penelitian eksperimen penerapan kartu pintar oleh Qurniawati,dkk(2013), Mursalina (2014) menyebutkan bahwa kartu pintar efektif meningkatkan prestasi belajar siswa hal ini ditunjukan dengan adanya perbedaan hasil prestasi siswa setelah diberi treatment/ perlakuan. Keandalan kartu pintar juga diujikan pada Penelitian Tindakan Kelas oleh Isnandani, dkk pada tahun 2013, hasil penelitian menyebutkan media kartu pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan terdapat peningkatan prosentase ketuntasan nilai pada setiap siklusnya.

Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran kartu pintar pada materi pokok pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kartu pintar sebagai media pembelajaran, untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran kartu pintar dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research & development*) yaitu mengembangkan media pembelajaran kartu pintar. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*), akan tetapi tahap *disseminate* tidak dilakukan. Subjek dalam penelitian ini yaitu para ahli dan siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Ngawi yang berjumlah 20 siswa (Sadiman dkk, 2009:182).

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket berupa lembar telaah, lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Kemudian dari hasil lembar validasi tersebut di analisis menggunakan skala likert dengan kriteria skor 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = kurang setuju; 4 = setuju; 5 = sangat setuju (Sugiyono, 2013:94). Hasil dari lembar validasi kemudian di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian skor lembar validasi sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

Sumber : Adaptasi dari Sugiyono (2013: 95)

Angket respon siswa di isi oleh siswa mengenai tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Kemudian dari hasil angket respon siswa di analisis menggunakan skala Guttman dengan kriteria skor 1 = Ya; 0 = Tidak (Sugiyono, 2013:97). Hasil dari angket respon siswa kemudian di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai per item} = \frac{\sum \text{menjawab "ya"}}{\sum \text{jawaban keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian skor angket respon siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa

Skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
21 % - 40 %	Tidak Baik
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik

Sumber : Adaptasi dari Sugiyono (2013: 97)

HASIL DAN PEMBAHASAN

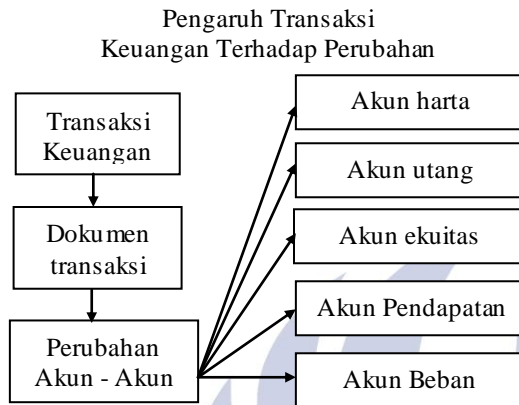
Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). adapun hasil dari tahap tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*define*)

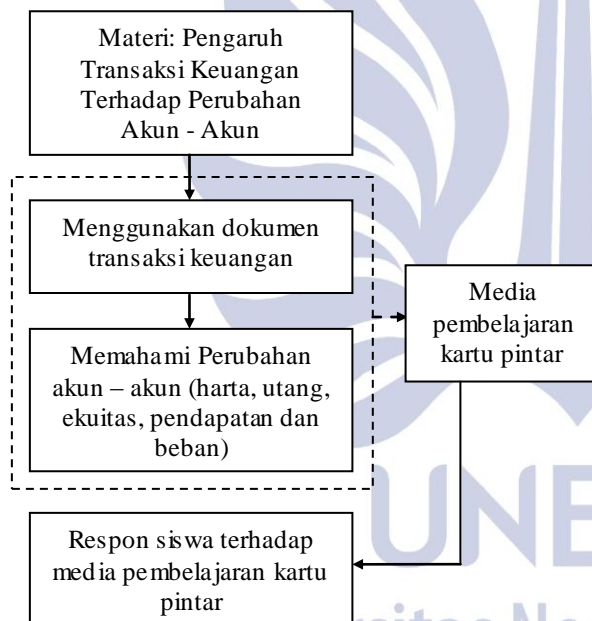
Pada tahap ini menghasilkan analisis awal dan akhir menghasilkan data bahwa SMK Negeri 1 Ngawi menggunakan kurikulum 2013 dalam kegiatan belajar mengajar, serta hasil analisis terhadap siswa kelas X Akuntansi menyebutkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada materi pokok pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun dan minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Disamping itu diperoleh data hasil analisis siswa yaitu data tentang karakteristik siswa kelas X Akuntansi, adapun data karakteristik siswa meliputi latar belakang pengetahuan

siswa, kemampuan akademik siswa dalam kaitannya dengan mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan perkembangan kognitif siswa. Hasil analisis konsep terlihat pada bagan 1, dan hasil analisis tugas terlihat pada bagan 2.



Bagan 1. Hasil Analisis Konsep

(Sumber: Data diolah peneliti, 2015)



Bagan 2 Hasil Analisis Tugas

(Sumber: Data diolah peneliti, 2015)

Serta dengan mengkonversikan analisis konsep dan analisis tugas disusunlah tujuan pembelajaran. Didalam kurikulum 2013 tujuan pembelajaran tertuang pada indikator pencapaian kompetensi tujuan tersebut harus mencakup tujuan spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Terdapat tiga langkah pada tahap ini, untuk tahap penyusunan tes

menghasilkan angket respon siswa, pemilihan media menentukan media yang digunakan adalah media pembelajaran kartu pintar dan pemilihan format menghasilkan format –format komponen yang terdapat pada media kartu pintar, dari kedua tahap tersebut yaitu pemilihan media dan pemilihan format menghasilkan rancangan awal berupa draft 1 media pembelajaran kartu pintar.

Tahap pengembangan (*Develop*)

Terdapat dua langkah pada tahap ini yaitu langkah validator oleh para pakar dan uji coba pengembangan. Validasi dilakukan kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media pada langkah ini dilakukan telaah dan validasi/ penilaian kelayakan. Hasil telaah oleh para ahli yang berisi saran dan masukan dijadikan sebagai bahan perbaikan sehingga menghasilkan draft 2 media pembelajaran, sedangkan hasil penilaian (*validasi*) para ahli menghasilkan data sebagai berikut: (a). hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

Validator ahli	Nilai kelayakan
Validator 1	93,85 %
Validator 2	89,23 %
Validator 3	84,62%
Total akhir	89,23%

(Sumber: Data diolah peneliti, 2015)

Dari hasil perhitungan prosentase nilai kelayakan diatas diketahui nilai akhir prosentase sebesar 89,23%, hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran, dan (b). hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

Validator ahli	Nilai kelayakan
Validator	80 %

(Sumber: Data diolah peneliti, 2015)

Dari hasil perhitungan prosentase nilai kelayakan diatas diketahui prosentase sebesar 80%, hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah uji coba pengembangan. Uji ini dilakukan kepada 20 siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 1 Ngawi, komposisi dari 20 siswa ini adalah siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, adapun hasil nilai respon siswa terhadap media adalah sebesar 97,27%, hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran kartu pintar ini dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2011:189) Model pengembangan yang dimaksud terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari lima langkah, langkah pertama analisis awal dan akhir, untuk menganalisis kurikulum yang digunakan pada pembelajaran di SMK Negeri 1 Ngawi yaitu menggunakan kurikulum 2013, menganalisis kesulitan belajar siswa yaitu pada materi pokok pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun. Permasalahan lain yang dihadapi oleh sekolah tersebut adalah media pembelajaran yang minim digunakan untuk mendukung proses pembelajaran kurikulum 2013.

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang bersangkutan, data analisis siswa meliputi latar belakang pengetahuan siswa, kemampuan akademik siswa dan perkembangan kognitif siswa. Latar belakang pengetahuan siswa yaitu sudah menempuh dua materi pokok yaitu materi tentang karakteristik perusahaan jasa dan dokumen transaksi keuangan, dengan bekal dua materi tersebut diharapkan dapat membantu memudahkan dalam memahami materi yang diangkat, Kemampuan rata - rata akademik siswa kelas X Ak 1 yaitu 81,63, X Ak 2 yaitu 79,42, X Ak 3 yaitu

76,24, X Ak 4 yaitu 75,50. Sedangkan umur rata-rata siswa antara 15-17 tahun, menurut piaget pada usia tersebut kemampuan kognitif anak pada masa operasional formal.

Analisis konsep mencakup pada materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran kartu pintar, adapun cakupan materi yang digunakan adalah pengaruh transaksi keuangan terhadap perubahan akun-akun. Analisis tugas yaitu menjabarkan tentang tugas yang anak dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu pintar. Pertama siswa mengamati kartu pintar, selanjutnya jika terdapat sesuatu yang kurang dipahami dapat bertanya kepada guru, setelah semua dapat memahami kartu pintar selanjutnya mengerjakan lembar *mind mapping*, hasil pekerjaan *mind mapping* tersebut selanjutnya dipresentasikan.

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan langkah menyusun tujuan pembelajaran yang tertuang pada indikator-indikator capaian dari tujuan yang hendak dicapai. Sesuai kurikulum 2013 dalam menyusun indikator – indikator capaian harus mengacu pada KD 1 sampai 4. Tujuan pembelajaran tersebut harus mencakup tujuan spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan (Pemerintah Republik Indonesia, 2014:5).

Tahap perancangan (*design*) terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan/ desain awal (draft 1). Penyusunan tes memuat tentang soal yang harus dilakukan siswa saat mengerjakan lembar *mind mapping*. Sehingga dengan soal dan langkah kerja tersebut akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersangkutan.

Pemilihan media memuat tentang media yang digunakan dalam pengembangan ini. Media yang digunakan berupa media cetak yaitu media kartu pintar. Pemilihan format memuat tentang format/ desain berupa komposisi warna, gambar, teks yang terdapat pada media kartu pintar (Utami (2014:8). Serta rancangan desain awal (draft 1) memuat tentang komponen-

komponen yang terdapat pada media pembelajaran kartu pintar.

Tahap pengembangan (*develop*) terdiri dari validasi para ahli dan uji coba pengembangan. Validasi kepada para ahli dengan melakukan telaah dan revisi draft 1 memuat tentang saran perbaikan dari para ahli mengenai media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran ditelaah kemudian akan dilakukan revisi sesuai saran perbaikan dari para ahli. Setelah di revisi menghasilkan draft 2. Draft 2 ini kemudian di validasi oleh para ahli untuk mendapatkan penilaian kelayakan atas media yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran kartu pintar dinyatakan layak, kemudian dilakukan ujicoba pengembangan dengan kelas terbatas pada kelas X Ak SMK Negeri 1 Ngawi berjumlah 20 siswa dengan komponen siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Sadiman, 2011: 182).

Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan divalidasi oleh para pakar. Adapun para ahli adalah ahli materi dan ahli media. Prosentase penilaian yang didapatkan dari validasi ahli materi sebesar 89,23%, menurut Sugiyono (2013:95) prosentase tersebut masuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan prosentase sebesar 80%, prosentase tersebut masuk dalam kategori layak. Aspek yang divalidasi meliputi: (1). kualitas isi dan tujuan, (2). kualitas instruksional, (3). kualitas teknik. Aspek (1) dan (2) di validasi oleh ahli materi dan aspek (3) di validasi oleh ahli media.

Kualitas Isi dan Tujuan

Dalam menilai kualitas isi dan tujuan suatu media pembelajaran, menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011:175) adalah suatu media harus memenuhi beberapa aspek kualitas yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan, minat/perhatian, dan kesesuaian. Berdasarkan hasil validasi/ penilaian oleh para ahli pada kualitas isi dan tujuan mendapat prosentase kelayakan 88,67%,

dengan kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran.

Aspek pertama adalah kualitas ketepatan memperoleh prosentase kelayakan sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak, karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan materi pokok yang ada. Dalam menyusun materi yang ada didalam media harus tepat sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Sehingga informasi yang disampaikan sesuai dengan harapan (Abdulhak dan Darmawan, 2013:217).

Aspek kedua yaitu kualitas kepentingan memperoleh prosentase kelayakan sebesar 93,33% dalam kategori sangat layak. Hal tersebut dilatarbelakangi karena media dapat menjembatani masalah ketersediaan media pengamatan pada kurikulum 2013 di SMK Negeri 1 Ngawi tersebut. Alasan lain adalah kebutuhan akan media pembelajaran dalam pembelajaran *scientific* kurikulum 2013, membutuhkan daya dukung berupa ketersediaan sarana media pembelajaran (Pemerintah Republik Indonesia, 2014:11).

Aspek ketiga yaitu kualitas kelengkapan mendapat prosentase kelayakan sebesar 80% dalam kategori layak. karena kelengkapan media sudah cukup lengkap, yaitu dengan didukung adanya kelengkapan buku petunjuk penggunaan media, sehingga memudahkan siswa dalam memahami media, hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Riva'i (2013:2) yang mengungkapkan bahwa suatu media yang baik harus mudah dipahami oleh siswa.

Aspek keempat yaitu kualitas minat dan perhatian mendapat prosentase kelayakan sebesar 93,33% dalam kategori sangat layak, karena melalui media ini menambah variasi pembelajaran, sehingga minat dan perhatian siswa bertambah karena terdapat perbedaan suasana pembelajaran dari sebelumnya. Hal ini selaras dengan pendapat Abdulhak dan Darmawan (2013:216) bahwa media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa. Dan Aspek kelima yaitu kualitas kesesuaian mendapat prosentase kelayakan sebesar 90% dalam kategori

sangat layak, karena media sudah sesuai dengan kurikulum 2013 dan materi pokok.

Kualitas Instruksional

Berdasarkan hasil validasi/ penilaian oleh para ahli dalam kualitas instruksional mendapat prosentase kelayakan 89,17%, masuk dalam kriteria sangat layak. Dalam menilai kualitas instruksional suatu media pembelajaran harus melihat beberapa aspek kualitas yaitu (Walker dan Hess, dalam Arsyad (2011:175): memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas motifasi, dan fleksibilitas instruksionalnya.

Aspek pertama yaitu kualitas memberikan kesempatan belajar dengan mendapat prosentase kelayakan sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak, karena dengan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mandiri dalam belajar, Hal tersebut sesuai dengan harapan kurikulum 2013 yang menginginkan siswa dapat belajar mandiri. Aspek kedua yaitu kualitas memberikan bantuan untuk belajar dengan mendapat prosentase kelayakan sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak. Hal ini karena dengan adanya media pembelajaran kartu pintar ini siswa mempunyai media untuk membantu dalam memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Qurniawati,dkk (2013) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media kartu pintar sangat membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Aspek ketiga yaitu kualitas motivasi dengan mendapat prosentase kelayakan sebesar 96,67% dalam kategori sangat layak. Melalui media ini dapat menumbuhkan motifasi dalam belajar karena terdapat variasi pembelajaran, dari sebelumnya siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran disebabkan pembelajaran yang monoton, keberadaan media ini menjembatani permasalahan tersebut. Hal tersebut juga sepemahaman dengan Sudjana dan Riva'i (2013:2) bahwa media pembelajaran yang baik dapat membangkitkan motifasi. Dan aspek selanjutnya yaitu kualitas fleksibilitas instruksional dengan mendapat prosentase

kelayakan sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak, sebab media pembelajaran ini sangat praktis dan mudah digunakan.

Kualitas Teknik

Terdapat tiga aspek kualitas dalam penilaian media pembelajaran dari segi kualitas teknik yaitu keterbacaan, mudah digunakan, dan tampilan (Walker dan Hess, dalam Arsyad (2011:175). Adapun hasil validasi menyebutkan bahwa media pembelajaran kartu pintar mendapat prosentase penilaian sebesar 80%, masuk dalam kriteria media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Aspek pertama yang dinilai dari segi kualitas teknik adalah kualitas keterbacaan dengan mendapat prosentase kelayakan sebesar 80% dalam kategori layak. Hal ini karena teks yang ada didalam media pembelajaran mudah dibaca, sehingga pesan yang ada didalam media mudah tersampaikan kepada siswa. Dengan layaknya kualitas keterbacaan, tujuan dikembangkannya media dapat tercapai yaitu dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Arsyad, 2011:25).

Aspek kedua yaitu kualitas mudah digunakan prosentase kelayakan sebesar 80% dalam kategori layak. Media pembelajaran kartu pintar dalam penggunaannya mudah digunakan. Menurut Thorn (dalam Munir, 2009:219) suatu media kemudahan navigasi (penggunaan) yaitu suatu media harus dirancang sederhana mungkin sehingga siswa dapat menggunakan tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.

Aspek terakhir adalah kualitas tampilan mendapat prosentase kelayakan sebesar 80% dalam kategori layak disebabkan komposisi dan perpaduan warna, gambar, dan teks yang terdapat pada media sudah proporsional, menurut Thorn (dalam Munir, 2009: 219) suatu media harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik. Sehingga akan materi yang disampaikan mudah tersampaikan.

Respon Siswa Terhadap Media

Data hasil respon siswa diperoleh pada saat uji coba pengembangan dengan kelas terbatas sebanyak 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Ngawi. Berdasarkan hasil analisis respon siswa diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran kartu pintar mendapatkan respon sangat baik dengan persentase total sebesar 95,27%. Persentase total tersebut didapat dari beberapa komponen yaitu desain media pembelajaran, media pembelajaran dapat menyampaikan pesan materi, konsistensi tujuan dan materi pada media, latihan dan contoh dalam media (Sadiman dkk, 2009:185).

Komponen desain media mendapat respon sangat baik dengan prosentase sebesar 98,33%, hal ini dikarenakan media yang dibuat sudah layak dari segi komponen dan perpaduan antara warna, gambar, dan teks yang proporsional, hal tersebut membuat siswa senang belajar dengan menggunakan media kartu pintar, hal tersebut terbukti dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Komponen media pembelajaran dapat menyampaikan pesan materi mendapat prosentase sebesar 96,67%, kriteria respon siswa sangat baik terhadap media pembelajaran kartu pintar, hal itu ditunjukkan oleh materi yang ada didalam silabus dapat tersampaikan semua melalui media ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Abdulhak dan Darmawan (2013:217) bahwa media pembelajaran yang bagus harus lengkap akan informasi materi pelajaran yang akan disampaikan. Komponen konsistensi tujuan dan materi pada media mendapatkan prosentase sebesar 95%, masuk dalam kriteria respon siswa sangat baik. Keberhasilan pada komponen ini karena dengan bantuan kartu pintar, siswa merasa terbantu memahami materi tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnandani, dkk (2013) juga menyebutkan dengan berbantu media pembelajaran kartu pintar dapat meningkatkan pengetahuan materi yang disampaikan serta meningkatkan prestasi belajar.

Komponen terakhir yaitu komponen latihan dan contoh dalam media mendapatkan respon sangat baik dari siswa dengan prosentase sebesar 95%, hal ini terpenuhi karena didalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat latihan-latihan soal yang tertuang pada lembar *mind mapping*. Latihan soal yang terdapat pada lembar tersebut disusun dengan menggunakan *mind mapping*, karena dengan siswa mengisi latihan soal berbentuk *mind mapping* melatih siswa untuk berlatih mengonsep materi dalam bentuk sederhana tapi berbobot dan mudah diingat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Buzan (2009:5) bahwa belajar dengan menggunakan *mind mapping* menjadi lebih kreatif, memusatkan perhatian, melihat gambaran secara keseluruhan, mengingat dengan lebih baik, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran..

Ucapan Terima kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd, Dr. Susanti, M.Si, Rohmawati, S.Pd., M.Ak, Utari Dewi, S.Pd., M.Pd, Drs. Marwan Setyo Hartono dan Supriyati, S.Pd yang telah membimbing skripsi ini menjadi lebih baik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4-D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Hasil kelayakan dari ahli materi sebesar 89,23% dengan kategori sangat layak dan dari ahli media mendapat prosentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak. Dan mendapatkan respon sangat baik dari siswa dengan prosentase 95,27% .

Saran

Beberapa saran dari penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian pada tahap *disseminate* (penyebaran), melakukan uji coba efektifitas media, proses pembelajaran dengan media tersebut dibuat seefektif mungkin, penelitian sejenis perlu mengambil materi pokok lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Baswedan, anies . Kamis 27 November 2014. *VIP-Kan guru guru kita*. (online). (<http://edukasi.kompas.com/read/2014/11/27/19532781/VIP-kan.Guru-guru.Kita>., diakses pada tanggal 09 Desember 2014).
- Isnandani, dkk. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Menggunakan Media Kartu Pintar*. (online). (www.eprints.uns.ac.id, diakses pada tanggal 20 desember 2014).
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mursalina, Dina. 2014. *Keefektifan Kartu Pintar Pengetahuan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Struktur Bumi*. *Journal of Elementary Education*. Vol 3 (2): hal. 28-32.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Sekretaris Negara Republik Indonesia: Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Kepala Biro Hukum dan Organisasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Qurniawati, Annik dkk. 2013. *Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Kartu Pintar dan Kartu Soal Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. Vol. 2 (3): hal. 166-174.
- Sadiman, Arief S dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Utami, Nurul Hidayati. 2014. *Pembuatan Model Pembelajaran*. (online). (www.academia.edu, diakses pada tanggal 20 desember 2014).
- Web SMKN 1 ngawi. 2014. *Kurikulum*. (online). (<http://smkn1ngawi.sch.id/kurikulum>, diakses pada tanggal 09 Desember 2014).
- Windiasuti, Erlin Permana,dkk. 2014. *Pengembangan Media Permainan Kartu Pintar Pada Pembelajaran IPA Materi Kelompok Tumbuhan di SMP*. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. Vol. 02 (02): hal. 300-307.